Mensile - Anno IX - N. 91

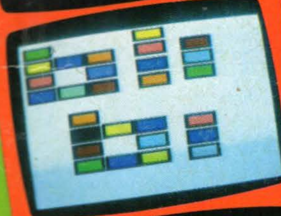
SPECIAL PROGRAM

CBM 64
SPECTRUM 48 K

20 GIOCHI































SPACE ZOMBIE







FAST LOADING "BITURBO"

SPAZI GALATTICI

La nostra fantasia di videomaniaci è abituata a trasportarci in spazi intergalattici dove l'unico confine sembra essere proprio quello dettato dalla fantasia che più che tanto non osa pensare. E questo mese vi accorgerete che esistono giochi in cui anche pensare a una galassia, cioè a un mondo enorme, può voler dire costringere i nostri pensieri in un ambito ristretto. Infatti in Space Crusade e Parasol stars viviamo veramente un'atmosfera da iperuranio in cui nulla è reale e ha dimensioni umane. Ma proprio per questo può essere terribilmente vero.

SPECIAL PROGRAM N° 91 - Periodico mensile - Ottobre 1992 - Dir. Resp. Elvio Fantini - Edizioni SIPE s.r.l. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano - Registr. presso il Trib. Milano N° 278 del 2/6/84 - Sped. abb. post. gr. III/70
Distribuzione per l'Italia: MESSAGGERIE PERIODICI S.p.A. - Stampa Grafica '92 - Rodano Millepini (MI).

SULLA CASSETTA





CBM 64 LATO A		SPECTRUM LATO B
4	ROMBO	AEROSTATIC
5	MIRABIX	ELEPHANT IS BACK
6	BLIBI	JACK IN ACTION
7	TANK TR51	SAIGON BEAR
8	PING PONG	THE ULTIMATE RUGBY
9	RIENTRO	BIZZY
10	PIETRO	SPACE ZOMBIE
11	OCCULTO	MERANOID
12	LABORATORIO	LAB CARS
13	BALLER	CALCIOPOLI

CBM 64

ROMBO

Gli Stati Uniti sono la patria degli sport bizzarri ed anche un po' "pericolosi", questo si sa, ed ora puoi addirittura partecipare a questi sport anche standotene comodamente in casa. Con questo gioco infatti è possibile competere in una spericolata stagione agonistica su dei curiosi bolidi tipo dune-buggy.
Per prima cosa devi scegliere un corridore (premendo il tasto SPARO quando il personaggio in alto viene evidenziato) da impersonare e in quale spettacolare circuito far svolgere il gioco (evidenziandone uno tra i 5 disponibili).
Dopo questa procedura puoi iniziare a correre. Hai parecchi avversari contro cui competi e devi compiere quattro giri di ogni pista per ogni gara.
Alla fine dei quattro giri devi almeno salire sul podio (cioè devi essere tra i primi tre) per poter proseguire la partita con un nuovo circuito (di difficoltà maggiore!). Infine devi superare cinque circuiti per essere laureato super campione. Cambiare abilmente le marce (ce ne sono due) è molto importante per avere buoni risultati.



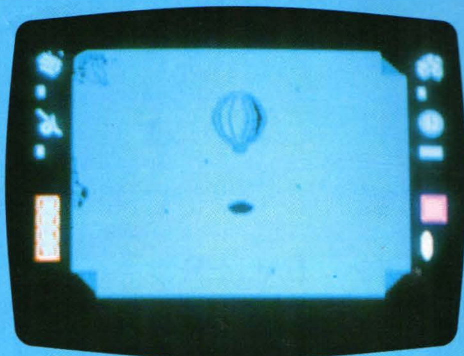
JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO	selezione pilota / inizio corsa/cambio marcia
SPAZIO	pausa sì/no

SPECTRUM

AEROSTATIC

A bordo di una mongolfiera da guerra dovrai sorvolare il territorio nemico e sganciare delle bombe che hai a disposizione.
La cosa a cui dovrai prestare molta attenzione sono i venti che soffiano da tutte le direzioni: dalla Tramontana (da Nord) allo Scirocco (da sud); dal Ponente (da ovest) al Levante (da est).
Ogni alito di vento, a seconda della sua intensità, ti costringerà ad effettuare una determinata manovra al fine di evitare di uscire fuori rotta o, peggio ancora, di precipitare al suolo.
La visuale del gioco è tridimensionale.
Buona fortuna!!



JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

MIRABIX



Sicuramente penserai di essere abilissimo e di avere una mira formidabile: con Mirabix ti mettiamo alla prova! Il concetto del gioco è molto semplice, infatti devi riuscire a colpire gli oggetti che scorrono velocemente sullo schemo. Questi oggetti si muovono in formazione e per passare al livello successivo devi riuscire a colpire un certo numero di cose (quantità indicata in alto a sinistra) prima che terminino le formazioni a disposizione (indicate in alto a destra).
Per colpire devi inquadrare con il mirino l'oggetto e devi sparare.

JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO	inizio

ELEPHANT IS BACK



Cosà non farebbe l'uomo per procurarsi l'avorio?! Ed è così che un gruppo di cacciatori senza scupoli ha catturato alcuni elefanti e li tiene prigionieri in un posto segreto, alla larga da occhi indiscreti che potrebbero compromettere il realizzarsi del grosso guadagno.
Ma, purtoppo per loro, non hanno fatto i conti con un terribile elefante guerriero che gira alla ricerca dei suoi compagni meno fortunati e tenuti segregati. Starà a te nei panni dell'elefante, riuscire a trovare i tuoi compagni e quindi liberarli.
Ti trovi in diverse città americane, luoghi in cui i tuoi amici sono stati trasportati, e saltando da una piattaforma e l'altra avanzerai attraverso i vari schermi di gioco.
Alla fine di ogni schermo ti verrà concesso un extra bonus equivalente al numero di elefanti che avrai salvato. Buona fortuna!

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Q/A	alto/basso
O/P	sinistra/destra
SPAZIO	fuoco

C64

BLIBI



Questo programma fa parte della categoria "abbatti il muro" ma è stato implementato con molte caratteristiche particolari.
Innanzi tutto devi controllare due racchette contemporaneamente oppure puoi giocare sullo stesso schermo con un tuo amico.
Inoltre tra le opzioni (a forma di punto interrogativo) che puoi raccogliere colpendo i mattoni ce ne sono di positive (sparo, accesso al livello seguente, moltiplica pallina ecc.) ma anche di sfavorevoli (pallina invisibile o accelerata, inversione comandi, immobilizzazione racchetta ecc.), e tu non puoi saperlo prima!
Ci sono inoltre oggetti che vagano per lo schermo e che fanno deviare la pallina.
Ovviamente lo scopo del gioco è di distruggere i vari muri del labirinto fino all'ultimo mattone per proseguire con i livelli successivi via via più difficili.

JOYSTICK IN PORTA 1 o 2

SPARO	inizio
RUN/STOP	abbandono
F1	vedi il labirinto

SPECTRUM

JACK IN ACTION



Questa innovativa avventura grafica ti vede nei panni di un mostriciattolo, il quale deve sfondare per entrare a far parte della gloria del cinema.
Ma... attenzione! L'impresa non sarà facile.
Infatti per entrare ad Hollywood dovrai cercare di ingannare il poliziotto di guardia ai cancelli della "cattedrale" del cinema.
Potrai usufruire di un mega salto che ti permetterà di toglierti da un impiccio o da un ostacolo che ti si presenterà durante l'affannosa scalata verso la gloria. Buona fortuna!

JOYSTICK-TASTIERA

TANK TR51



Sei il pilota di un mezzo corrazzato e devi portare a termine una vitale missione: penetrare in una base nemica e distruggere tutti gli esplosivi in essa contenuti per rendere definitivamente inoffensivi i tuoi avversari.
La base è una specie di labirinto popolato da carri nemici estremamente agguerriti.
Fai molta attenzione a non farti colpire e a non scontrarti con i mezzi avversari. Distruggi gli esplosivi con il tuo cannone e quando avrai finalmente ripulito un intero settore preparati ad affrontare un nuovo labirinto difeso da avversari sempre più temibili.

JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO	inizio partita

CBM 64

SAIGON BEAR



Sei alle prese con un gioco stile Pengo.
Il tuo compito è quello di spingere i cassettoni presenti nello schermo contro le bolle nemiche che ti attaccano da ogni parte e farle scoppiare tutte.
Fai attenzione che se solo una ti raggiunge sei morto. Una volta fatte esplodere tutte le bolle passerai di diritto al livello successivo dove la difficoltà aumenta notevolmente.
Buona fortuna!

JOYSTICK KEMPSTON

Q/A	su/giù
O/P	sinistra/destra

SPECTRUM

CBM 64

PING PONG



Ping Pong richiede innanzitutto di trovare un compagno di gioco poiché è stato concepito per l'esclusiva sfida tra due esseri umani.
Entrambi i giocatori manovrano uno schermo deflettore con il quale dovranno colpire la palla saettante per il campo di gioco. Ovviamente lo scopo del gioco è quello di riuscire a non far prendere la palla all'avversario.
Ogni giocatore ha quattro palline che vengono utilizzate mano a mano che il giocatore stesso se ne lascia sfuggire una. Viene proclamato vincitore chi per primo riesce a far consumare tutte le palline all'avversario.

JOYSTICK IN PORTA 1 e 2

1	livello facile e inizio partita
2	livello normale e inizio partita
3	livello difficile e inizio partita

SPECTRUM

THE ULTIMATE RUGBY

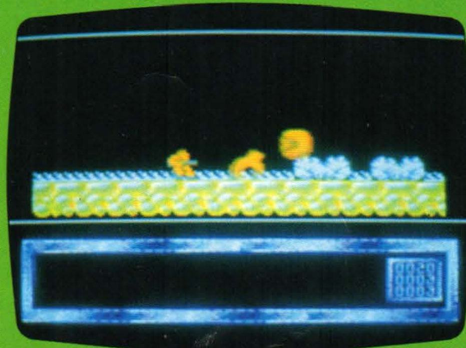


Questo gioco è una simulazione vera e propria di una partita di rugby.
Potrai, nei panni dell'allenatore, controllare gli atleti più vicini alla palla e, ovviamente, potrai anche decidere la tattica di gioco da adottare.
Per di più puoi anche organizzare a tuo piacimento la difesa in modo tale da opporre un efficace baluardo contro l'attacco della squadra avversaria. Metticela tutta, lotta per il possesso della palla ovale e se farai la meta il pubblico andrà in delirio.
Buon divertimento!

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti a video

RIENTRO

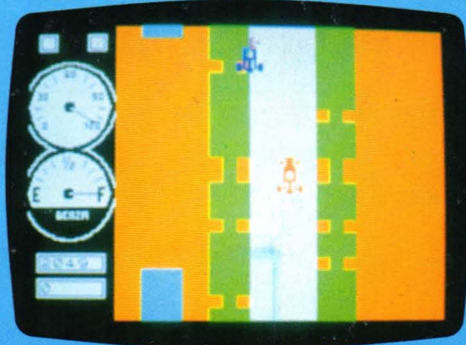


Calati nei panni di un esploratore spaziale e preparati ad affrontare una pericolosa missione. Il comando delle forze interstellari ti ha affidato l'importante compito di esplorare un nuovo pianeta ricco di acqua, foreste e antiche costruzioni. Purtroppo per te, il pianeta è anche popolato da esseri poco amichevoli il cui semplice tocco diminuirà inesorabilmente la tua energia vitale. Per difenderti puoi cercare di saltarli o ucciderli con il tuo fucile laser.
Metticela tutta per riuscire ad esplorare l'intera zona e tornare all'astronave per raggiungere poi un altro settore del pianeta.
Tieni d'occhio la tua energia visualizzata nella tabella in basso a destra. Ricordati che in questa tabella sono indicati, a partire dall'alto, l'energia, il numero di vite ed il punteggio.

JOYSTICK IN PORTA 2

SPAZIO	inizio partita

BIZZY



In questo semplice gioco le parole sono quasi inutili. A bordo di una potente vettura il tuo unico scopo è girare per il circuito di gara e cercare di viaggiare il più velocemente possibile.
Cerca di evitare le altre automobili che sono molto più lente e che incrocerai lungo l'arduo percorso. La vista è dall'alto il che aiuta molto ad avere una visuale maggiore dell'area di gara.
Buona fortuna!

TASTI RIDEFINIBILI

C64 SPECIAL

CBM 64

PIETRO

Questo programma riproduce fedelmente la giornata tipo di un postino di campagna che viene sempre chiamato da tutti i paesani per compiere un'infinità di commissioni.
Con il suo furgone deve girovagare per i viottoli di campagna e recarsi nelle varie fattorie e case raccogliendo le commissioni ed eseguendole. Dovrà così andare alla ricerca di animali perduti, recapitare ovviamente missive, portare pacchi e così via.
Il tutto entro un tempo limite di un'ora altrimenti verrà licenziato. Per entrare in una casa deve parcheggiare davanti ad essa il furgone e premere sparo. Tu controlli questo simpatico personaggio e quindi fai attenzione a come guidi ed a non fare incidenti gravi.
All'inizio devi selezionare il sonoro ed il tipo di difficoltà.



JOYSTICK IN PORTA 2

RESTORE abbandoni

SPECTRUM

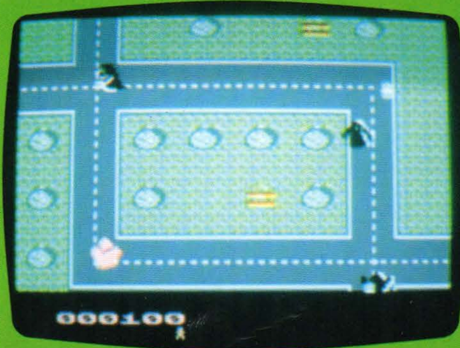
SPACE ZOMBIE

Già credere agli zombie, chiamiamoli nostrani è roba da fantascienza. Se poi questi sono extra-terrestri è una cosa che supera la soglia dell'inverosimile. Questo era ciò che pensava l'astronauta che, partito da una base terrestre, ha intrapreso un lungo viaggio verso ALFA PHYTOM II.
Un pianeta bello, pieno di vegetazione, ma con forme di vita che il computer di bordo non riesce ad identificare. Ecco che allora, non appena posato un piede sul pianeta, si è accorto di essere circondato da tanti zombi e per di più extra-terrestri.
Che fare? L'unica cosa è combattere in modo da eliminarli prima che loro uccidano te.
In questo platform game avrai tutti gli strumenti adatti allo scopo.
Botte da orbi ti aspettano!!
Buona fortuna!



JOYSTICK - TASTIERA

OCCULTO

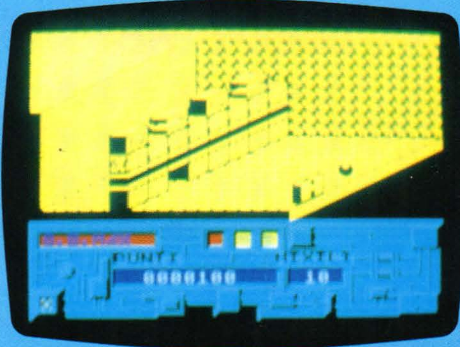


Per salvare una città dal pericolo imminente della venuta del Demonio in persona, ti hanno chiamato in quanto sei l'unico che ha la capacità ed i poteri per affrontare tale situazione.
Il tuo compito in sostanza è quello di perlustrare tutte le vie del paese e annientare colpendoli, i vari esseri venuti dall'aldilà: fantasmi, mostri ed entità indefinite. A disposizione hai delle magie che devi "sparare" contro i nemici.
Puoi giocare in due contemporaneamente sullo schermo. Il giocatore in porta 2 ha un potere particolare: l'immortalità.

JOYSTICK IN PORTA 1 e 2

SPARO	inizio
RUN/STOP	pausa
RESTORE	abbandoni

MERANOID



Un salto indietro nel passato recente!
Vi ricordate il famoso gioco da bar ARKANOID?
E chi se lo dimentica!
Questo videogame è una versione rimodernizzata del famoso gioco con la differenza che il piano di gioco non è verticale ma orizzonatale.
Come nel classico gioco, anche quì i mattoni abbattuti lasceranno cadere alcuni bonus, indispensabile per proseguire con più facilità e passare di conseguenza agli schermi successivi.
Ecco alcuni esempi di Bonus:
- palla veloce
- racchetta magnetica
- racchetta armata
- racchetta più larga / più stretta
- palla lenta
- 3 palline contemporaneamente
- apertura nello screen per passare allo schermo seguente.

Insomma tutto ciò che occorre per divertirsi e faticare un po' meno... che ne dite di cominciare?!
Buona fortuna e buon divertimento!

TASTI RIDEFINIBILI

CBM 64

LABORATORIO

Sei un agente segreto e ti è stata affidata una pericolosissima missione.
In un laboratorio alcuni scienziati stanno mettendo a punto una micidiale arma chimica. Il tuo compito è penetrare nel laboratorio, raggiungere il suo centro vitale e farlo esplodere.
L'impresa non sarà affatto facile in quanto il laboratorio è difeso da moltissime guardie armate; per difenderti avrai a disposizione una mitragliatrice ed un lancia-fiamme entrambi con colpi limitati.
Per passare da un settore all'altro dovrai salire sugli ascensori, aprire porte (posizionandoti davanti ad esse e muovendo il joystick verso l'alto). Ti potrà essere d'aiuto anche il computer del laboratorio: posizionati davanti ad uno dei terminali e cerca di indovinare la password per ottenere utili informazioni. Buona fortuna!



JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO	inizio partita/fine pausa
RUN/STOP	inizio pausa
CTRL	fine partita
X	selezione lancia-fiamme
Z	selezione mitragliatore

SPECTRUM

LAB CARS

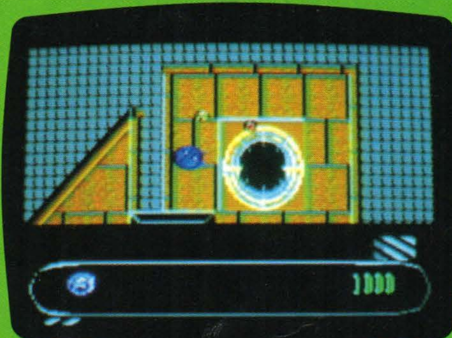
Ti trovi in un labirinto e a bordo della tua vettura dovrai evitare di scontrarti con le altre che ti precedono. A disposizione hai una mappa che evidenzia in tempo reale l'esatta dislocazione delle vetture e ti mostra il labirinto nella sua totalità.
Per coprire tutto il tragitto hai a disposizione un certo arco di tempo oltre il quale dovrai riprendere tutto dall'inizio. La vista della pista è dall'alto.
Buona fortuna!



5/6	sinistra/alto
7/8	basso/destra
0	fuoco

BALLER

In questo simpatico gioco devi controllare una palla rimbalzante che si trova su di una strana astronave formata da una moltitudine di diverse piattaforme e popolata da un numero infinito di altre palle rimbalzanti ed estremamente ostili.
Tuo compito è di far uscire da questa astronave la pallina. Devi guidare la pallina per le varie piattaforme che si susseguono facendo attenzione a non farla precipitare nello spazio sottostante altrimenti perdi una delle vite a disposizione.
Inoltre bisogna evitare che le altre sfere, urtandoti, ti facciano cadere; devi anzi cercare tu di buttarle fuori dal piano in quanto, a seconda dei colori, ogni pallina eliminata ti dà un bonus che può essere un incremento di punteggio, una vita extra oppure una maggiore forza e altro ancora. Colpendo delle calotte sul terreno liberi anche delle altre palline che possono aiutarti in questa avventura. Puoi anche sfruttare dei trampolini per saltare più in alto e superare così i punti più difficili. Per passare da un piano devi raggiungere gli appositi pozzi ed entrarvi.



JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO inizio

CBM 64

CALCIOPOLI

Questo gioco è una specie di Monopoli. Anziché esserci le caselle con relative piazze, viali ecc., troverete diverse situazioni per ogni singola casella tutte inerenti al calcio, come ad esempio il mercato dei calciatori, le partite, i rigori e via dicendo. Insomma ogni giocatore si troverà a dover affrontare situazioni diverse e ne uscirà vincitore chi, come nel classico Monopoli, avrà fatto i migliori affari. Buon divertimento!



TASTI A VIDEO

SPECTRUM

PARASOL STARS





Bubby è super gentile, non si può prorio dire il contrario,.
Chi lo incontra per la prima volta rimane colpito dal suo viso da bambola, dalla sua bella riga in mezzo, dal suo sorriso idiota, dai suoi occhi troppo blu,



dalla sua andatura da nano cretino e dalla sua voce esasperante. Ma Bubby è gentile, molto gentile, troppo gentile.
Quindi per forza, ogni volta che ci sono degli oppressi, Bubby si presenta volontario per andare in loro aiuto; va all'ufficio di soccorso intergalattico, con le lacrime agli occhi, e chiede se non può andare ad aiutare quella povera gente. Il responsabile dell'ufficio intergalattico lo manda sempre per primo,





ma non perché Bubby è efficace - anche se in realtà è proprio molto efficace - ma perché spera che quella palla di plastilina, quella faccia da schiaffi durante la sua missione si faccia stracciare da un cattivo.
Purtroppo però Bubby ritorna vittorioso.
Quella testa d'idiota sei tu. O meglio sei tu che la controllerai attraverso il tuo jostick, non sei obbligato a cambiare subito testa.
Chi ha già giocato con Bubble Bobble o Rainbow Island indovina di certo che tipo di sfida ci si aspetta da lui perché **Parasol Stars** non è altro che il terzo episodio delle avventure di Bubby e Bobby.
Questa volta i due amici dalla testa d'imbecille sono armati di ombrelli colorati che ▶



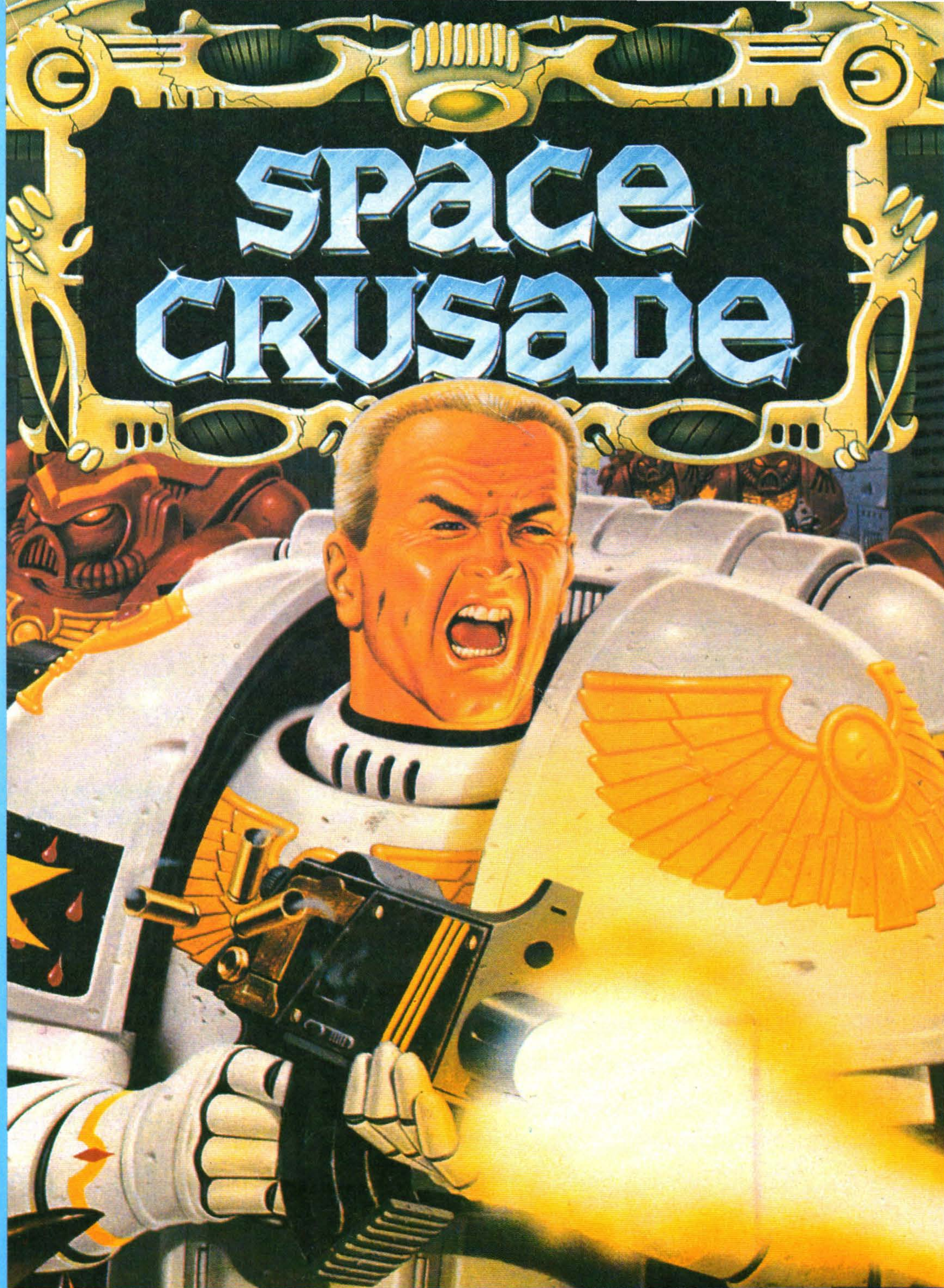




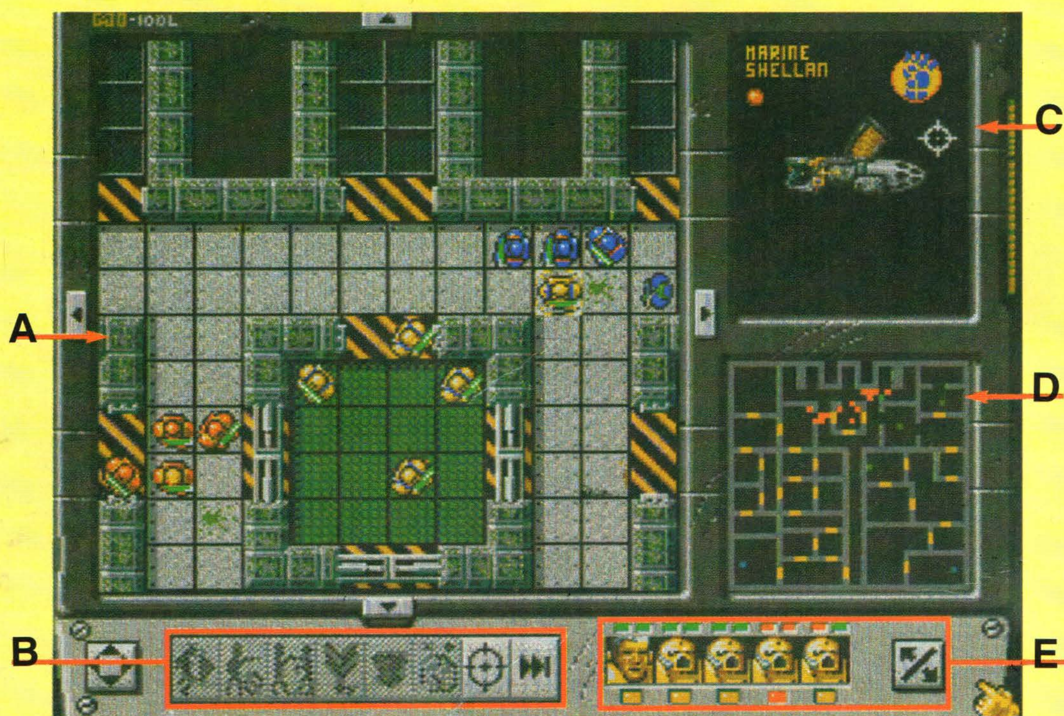
utilizzano in vari modi. Possono colpire direttamente i loro nemici per tramortirli e poi farli sparire, possono prendere degli oggetti e lanciarli sul loro nemico o anche utilizzarli come scudo.
Come in tutte le loro avventure, Bubby e Bobby sono chiusi in scenari pieni di strani mostri e devono ucciderli tutti per passare al livello successivo e continuare la loro avventura. In **Parasol Stars** ci sono più di 10 livelli diversi che stanno ad indicare altrettanti pianeti che devono essere salvati dal male e dalla tristezza dei cattivi. Ogni pianeta è a sua volta diviso in sette quadri. Per ogni pianeta i giocatori possono godersi scenari e nemici diversi, ed è proprio questo che ti spinge ad andare sempre più avanti per scoprire i nuovi grafici del gioco.

Parasol Stars è naturalmente pieno di bonus e di punti da raccogliere. Bubby e Bobby possono trasformare i loro nemici in dolci, in caramelle per metterli nel quadro dei punti. I nostri amici saltano di piattaforma in piattaforma, prendono le palle di acqua con i loro ombrelli poi le lanciano sui nemici che svolazzano per aria e si immobilizzano.
Rimane solo da andare a dar loro il colpo di grazia per trasformarli in bonus, oppure prenderli e lanciarli su altri nemici che si stanno ancora muovendo.
L'universo ti aspetta, ha proprio voglia che liberi qualcuno dei suoi pianeti; non esitare, corri, con un po' di fortuna non vedremo mai più la tua zucca. Ooops, non volevo dire quello, parlavo di Bubby io... veramente...

●



Xenofobi del mondo, unitevi! Dobbiamo opporci alla pericolosa attività di alieni estranei al mondo, questa volta offertici dalla Gremlin Graphics. *Space Crusade*, basato sul gioco da tavolo di Milton Bradely che porta lo stesso nome, offre all'umanità la possibilità di far saltare quelle spregevoli creature non meglio specificate che non abbiamo proprio mai incontrato ma che sospettiamo ci stiano ▶



SISTEMA NERVOSO CENTRALE

Questo schermo è il nucleo del gioco. Tutti gli ordini vengono impartiti da qui, con il modo 3D che viene utilizzato per avere una migliore visione dell'azione.

A - La cartina ingrandita e a scorrimento della zona di combattimento. Tutti i movimenti e i combattimenti iniziano qui. Le frecce sui lati permettono di far scorrere la cartina.

B - Le icone di controllo della truppa - quelle grigie non sono disponibili in quel momento.

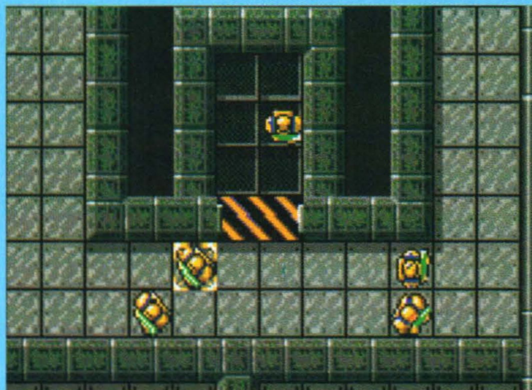
C - Questa zona visualizza il componente della squadra selezionato in quel momento, il suo nome e la sua arma.

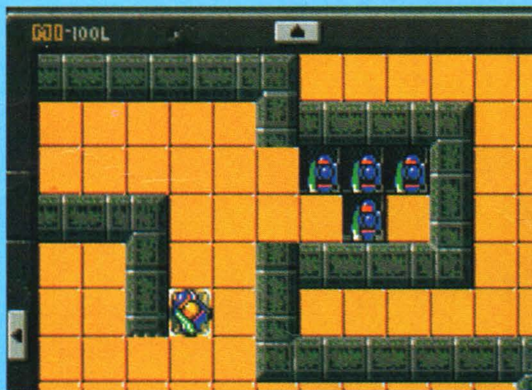
D - Lo scanner di ampia visione ti dà una visione completa del campo di battaglia. Attento ai punti verdi!

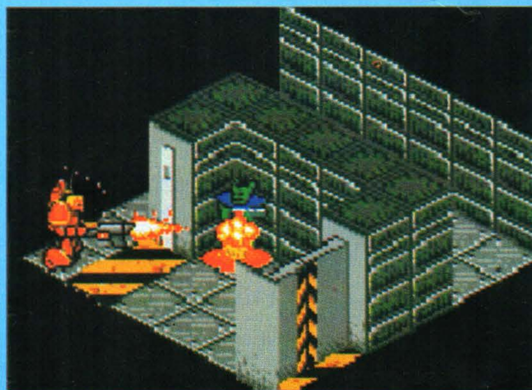
E - A sinistra ci sono le icone di stato della squadra mentre il tasto sulla destra permette lo scambio fra 3D e 2D.

spiando da qualche punto del vuoto dello spazio.
E se arrivassero qui, prendessero le nostre mogli, i nostri lavori, si comportassero insomma come fanno alla tele? "Veniamo in pace"? Meglio farli saltare finché sono nel loro territorio, ecco il compito che hai trovandoti al controllo di un comandante di marina e dei suoi uomini, tutti armati fino ai denti con armi più che robuste e seriamente intenzionati ad annientare gli alieni.

Basato su linee simili all'altra conversione di un gioco da tavolo della Gremlin, *Hero Quest*, la versione computerizzata di *Space Crusade* si è fatta quasi un dovere di cercare di aumentare i brividi e la ricchezza strategica del suo antenato fisico. La popolarità di questo sistema di gioco deriva dal fatto che rinuncia ad alcune cose ingombranti - quelle che si trovano in RPG di altro genere - per creare un'avventura ad un ritmo più sostenuto.









Possono partecipare fino a tre giocatori, e il computer controlla gli alieni, oppure puoi controllare da solo fino a tre squadre di marines. Le missioni, che devi rassegnarti ad accettare (altrimenti hai buttato via i tuoi soldi), sono 12 e implicano incarichi come distruggere tutte le creature viventi in un'imbarcazione nemica, liberare degli ostaggi e distruggere dispositivi assolutamente irresponsabili creati per spezzare la continuità spazio-tempo e portare l'universo nel caos. (Colui che ha dato a quegli alieni tentacolari la tecnologia per ridurre in brandelli lo spazio si merita una severa sgridata!)

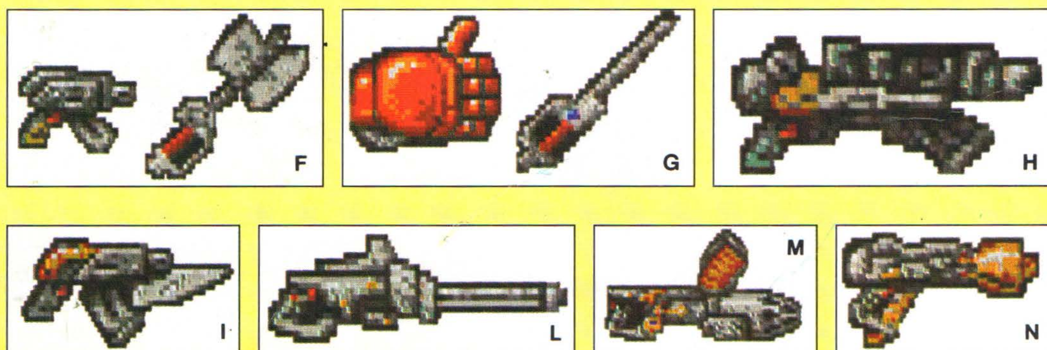
Lo scopo è di raccogliere i distintivi d'onore delle missioni portate a termine con successo e utilizzarli per salire nella scala gerarchica. E più il tuo livello gerarchico è alto, più sarà l'equipaggiamento che puoi portare con te e più gli ordini che potrai impartire durante una missione. Allora, tenendo in mente tutto ciò, usciamo dalla caserma, scopriamo quali ordini possiamo impartire e equipaggiamo le nostre tre squadre di cinque uomini.

La procedura per armarsi è abbastanza semplice, anche se un po' noiosa, ma è accompagnata da un'eccellente colonna sonora stile Jan Hammer che ti fa aumentare l'adrenalina in circolo nello stesso tempo in cui ti aumenta la saliva a guardare le armi esposte. Ogni comandante può scegliere fra vari aggeggi per il combattimento da vicino e i suoi uomini possono scegliere un'arma pesante come un lanciamissili e il cannone al plasma.

Purtroppo non esiste nessuna statistica che ti possa dire quanto può essere efficace ogni pezzo, per cui devi andare al caso, provare, sbagliare e sperare di non entrare in battaglia con il guerriero tecnico che equivale ad un coltellino da frutta. A questo punto è anche saggio dare un'occhiata ai beni supplementari che puoi portare con te. Un comandante junior ha diritto ad un pezzo di equipaggiamento supplementare - un kit medico o un'arma bionica o qualsiasi cosa d'altro - e a un ordine, come dire ai suoi uomini di far fuoco due volte in un'uscita. Man mano che sali nella gerarchia hai a disposizione un numero sempre maggiore di extra e puoi sicuramente riuscire a ribaltare le sorti anche nelle missioni più dure. Dopo aver scelto le armi si passa alla zona d'imbarco, dove si apre lo schermo di gioco ▶

LE ARMI

Nello stadio di scelta delle armi troverai un'infinità di aggeggi futuristici, ognuno con i suoi pro e i suoi contro. Il cannone al plasma, per esempio, ha un campo di fuoco limitato, ma può cavarsela con facilità fra gli alieni. Infatti il raggio va diritto su tutta una fila di alieni - è un bel divertimento quando sono tutti in fila per sfidarlo, quando tiri stai però attento che nessuno dei tuoi uomini si trovi appena dietro al bersaglio! Il cannone d'assalto e il bolter possono invece essere puntati su bersagli precisi, anche se il primo è molto più potente. Il lanciamissili ha un ampio raggio di tiro e può sparare sopra alle teste dei tuoi uomini. Fai cadere un razzo nel mezzo di un gruppo di alieni e li vedrai fumare come se fossero uno solo. Il difetto di questo pezzo di artiglieria è il suo peso - il tipo che lo porta si muove con un raggio di movimento che è la metà di quello di un marine dotato di un bolter. I comandanti hanno una scelta limitata fra il guanto di forza e la spada, un'ascia di forza e un bolter a mano, o infine un bolter pesante. Le prime due opzioni sono molto utili per il combattimento corpo a corpo. E no, non puoi lanciarle.



F - L'ascia di forza e il bolter - bell'accoppiata. **G** - Un'altra coppia mortale per incontri ravvicinati - il guanto di forza e la spada di forza. **H** - Il fortissimo bolter pesante. **I** - Un bolter standard - non per questo meno efficace. **L** - Un cannone d'assalto - un pezzo di metallo veramente ad alta potenza. **M** - Il lanciamissili - alta distribuzione. **N** - La pistola al plasma - goditi gli alieni che friggono.

principale che ti mostra la piantina della navicella spaziale nella quale ti batterai. Lo scenario è tutto presentato in miniatura in un sottoschermo, mentre un altro schermo tattico close-up ti dà una visione di quello che ti circonda da vicino. Ma attento - gli alieni si nascondono dietro ad ogni angolo e si fanno vedere solo quando entrano nel tuo campo visivo o quando li cerchi esplicitamente. E poi incontrerai anche tutta una selva di cattivi, ognuno con il suo sistema di attacco.

Allontanandoti dall'imbarco avrai l'impressione che il gioco avanzi un po' lentamente e possa rapidamente diventare noioso, in fondo ogni componente di ogni squadra deve essere spostato singolarmente. Caccia subito via un simile pensiero - non ci vuole molto per vedere chiaramente che il gioco è stato studiato come se si giocasse attorno ad un tavolo, passo a passo, e dimenticherai velocemente tutto quello che riguarda i blast'em up per concentrarti su un gioco di riflessione e di strategia.

Ed è a questo punto che ti appare chiara l'importanza dei diversi tipi di armi. Ogni tipo, infatti, ha diverse caratteristiche di fuoco e ogni componente della squadra ha un raggio di movimento diverso che dipende dal peso dell'equipaggiamento che si sta portando dietro. Tutto ciò, insieme alla confusione dei vari tipi di alieni, va solo a grande vantaggio della ricchezza strategica del gioco.

Devi fare molta attenzione quando vuoi dislocare i tuoi uomini nella posizione di

attacco migliore, perché devi evitare di vedere i tuoi uomini saltare per aria solo perché li hai messi troppo vicini ad una base di razzi. E visto che devi proprio strizzare la tua materia grigia, la lentezza del gioco è giustificata: ti ritroverai volente o nolente a passare più tempo a riflettere di quello che passi a combattere.

I comandi sono di uso semplice - se clicki su 'move' ti apparirà sullo schermo il campo di spostamento possibile per quel marine, a questo punto devi solo clickare sul luogo di destinazione - e, come nel gioco del tavolo, quando finisci nel raggio di azione di un alieno il dado si occuperà del combattimento. C'è anche l'opzione per la lotta corpo a corpo che tiene conto delle tirate di dado offensive e difensive e, in alcuni casi, puoi tirare una seconda volta per cercare di migliorare il tuo punteggio.

Ma il gioco funziona veramente fino in fondo quando vengono usati i grafici. Quando lotti contro un alieno lo schermo si trasforma in una visione isometrica nella quale vedi il corpo del tuo marine e, se il tiro di dado è abbastanza alto, l'alieno esplodere con una fiammata animata, accompagnato da un bel 'boosh'.

Dopo aver cercato a tentoni di raggiungere l'obiettivo della tua missione, con la continua scocciatura di quei benedetti alieni, la squadra deve tornare alla base prima che il numero di giri consentiti si esaurisca, altrimenti muoiono tutti. Paura? Ci vuole molto sangue freddo se devi riportare a casa il tuo comandante per il rapporto sulla missione. È troppo facile mettere i marines in fila sulla piazza, facile preda per quei viscidi verdolini. Dopo che sei tornato a casa sano e salvo, ti dicono com'è andata, bene o male, e ti vengono consegnati i distintivi di onore a seconda dei punti che hai conquistato in quella missione. Ogni comandante può essere salvato su un disco, pronto per un'altra missione.

In definitiva *Space Crusade* riesce a conservare gran parte delle emozioni del gioco da tavolo, ma il formato per computer aggiunge alcuni particolari eccezionali che avresti un po' di problemi ad imitare nella realtà, come versare un fluido luminoso sui personaggi del cartellone di gioco e farli illuminare quando vengono colpiti. Proprio come nel gioco originale, l'accento viene messo soprattutto sulla strategia e sul fatto che non devi impantanarti in una moltitudine di noiose sciocchezze (per salvarti da gas velenoso/sbagli/qualsiasi cosa, tiri il dado). Ogni missione può essere affrontata in modi completamente diversi e per rendere le cose un po' più complicate puoi usare solo una o due squadre. E la prospettiva che appaiano altre missioni va tutta a vantaggio di questo gioco.

La mia unica critica è che non ti viene data la possibilità di impersonare gli alieni, ma in fondo, se riesci a batterli, perché andare dalla loro parte? ●

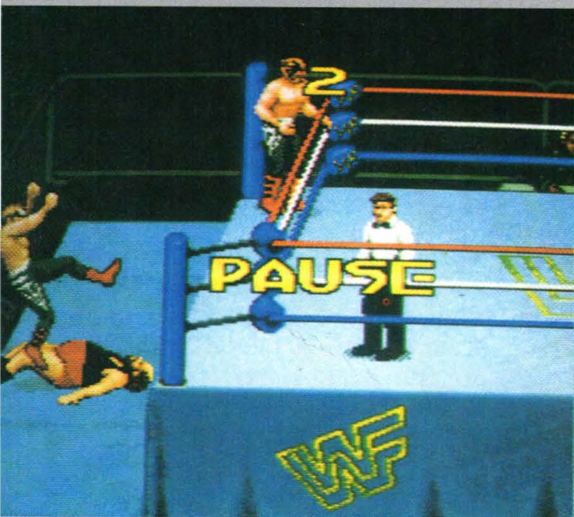
ALCUNI CONSIGLI PER IL GENOCIDIO

Per posizionare i tuoi marines al meglio ci vuole un attimo di riflessione. Invariabilmente l'obiettivo della missione è all'estremità opposta dello schermo rispetto alla zona d'imbarco, per cui devi preparare strategie di movimento che ti permettano di muoverti rapidamente verso di lui senza ritrovarti circondato dagli alieni.

La prima lezione che imparerai è che i marines si portano dietro un equipaggiamento molto pericoloso. Se fai cadere un razzo su un alieno che è vicino ad uno dei tuoi uomini salteranno in aria tutti e due. E fai attenzione anche con il cannone al plasma. Il bolt ha l'irritante tendenza a trapassare direttamente l'alieno e colpire anche il marine che sta dietro di lui. Non molto intelligente.

Quando giochi con tre squadre, una buona strategia consiste nel destinarne una come avanguardia, seguita a ruota dalla squadra due per formare una croce di fuoco con il cannone al plasma e i missili, mentre l'ultima squadra si incarica delle retrovie e blocca gli attacchi che vengono da dietro.

Se riesci a riunire gli alieni in un unico gruppo, usa i marines che hanno il bolter per proteggere quelli con i lanciarazzi mentre sparano mirando il centro della massa di alieni. Non impartire ordini senza riflettere. Puoi usare un solo ordine in ogni missione e avere gli uomini capaci, per esempio, di far fuoco, scappare, fare nuovamente fuoco e chiudere la porta dietro di loro potrebbe servire solo a salvare la loro pellaccia.


2
PAUSE

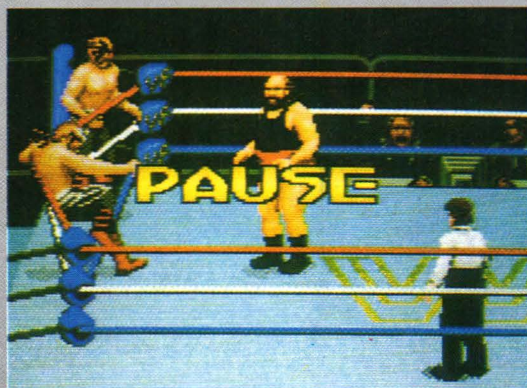
WWF WRESTLEMANIA

Il Wrestling ha sicuramente fatto molta strada da quei lontani spettacoli del sabato pomeriggio degli anni '80 quando palle di lardo come Big Daddy e Giant Haystacks dettavano legge sul ring. Per non so quale ragione allora credevo in loro, mi ricordo il terrore di quando si è visto Kendo Nagasaki senza maschera. Forse eravamo solo tutti più innocenti.
Oggi invece il wrestling mette terribilmente in evidenza l'atto. È più una soap opera che uno sport, con i giocatori coinvolti in battaglie. Negli Stati Uniti esistono due grosse associazioni di wrestling - la World Championship Wrestling e la World Wrestling Federation.



WHAT WRESTLING FEDERATION
Sembra che ogni spettacolo della WWF coinvolga quattro giocatori principali - Good Wrestlers, Bad Wrestlers, Managers e Commentators - e tutti sono direttamente coinvolti nell'azione. Il peccato è che nella versione per il computer solo otto delle decine di giocatori possono essere messi sul ring - e solo tre di loro possono essere controllati dal giocatore.

THE WRESTLERS
Ogni lottatore della WWF ha un aspetto, un nome, una mossa speciale e uno slogan suo personale - anche se qui non ne incontrerai molti. I Bravi ragazzi presenti nella Wrestlemania della Ocean sono il mascella molle *British Bulldog* e il supertruccato *Ultimate Warrior*.
Hulk Hogan è il miglior lottatore del mondo e tutti lo apprezzano. Hulk (o *Hulkster* come è da molti conosciuto) si strappa sempre la maglietta. Ma che c'è? È possibile che Hulk si ritiri visto il successo del trasferimento delle sue abilità dal tappeto allo schermo cinematografico? La WWF non sarà più la stessa.
I concorrenti cattivi sono *Mr Perfect* (che forse



si ritira anche lui), *The Warlord*, *Million Dollar Man*, *The Mountie* e *Sergent Slaughter*.
Com'è allora la questione? *Bon, Ted Dibaci* - alias *Million Dollar Man* - aveva sempre con sé una guardia del corpo di nome *Virgil* che umiliava senza tregua... finché *Virgil* non ne ha potuto più, si è azzuffato con lui e ha vinto. *The Million Dollar Man* viene soccorso da *Sensational Cheri* che gli toglie i pacchetti di soldi che il perdente si è cacciato fra i denti.
Il *Sergent Slaughter* in realtà in quel momento è veramente buono, anche se nella vita reale (e teoricamente anche per il gioco) è sempre stato un Gran Cattivo. Lo sapevi che durante la guerra di Saddam ha bruciato la bandiera americana? Mi chiedo, ma cosa serve il mondo del wrestling? *Sergent Slaughter* aveva abitualmente con sé due tirapiedi (cattivi) che purtroppo non compaiono nella WWF Wreslemania della Ocean: *General Adnan* e *Colonel Mustafa*. Tutti e due, come il loro capo, indossavano uniformi militari, ma con quegli stivali con le punte girate in su.
Mountie si veste come potresti aspettarti, ma quello che certo non ti aspetti è che abbia sempre in pugno anche uno sprone elettrico per cavalli. Spesso scambia qualche parola con *Big Boss Man* (Buono), che qui non compare e proviene da Cop County, Georgia, e per dimostrarlo indossa l'uniforme. La caratteristica di *Big Boss Man* è di ammanettare i perdenti alle corde del ring. Recentemente i due difensori della legge hanno provato le loro differenze una volta per tutte nel Jailhouse Match - e il perdente ha trascorso una notte in prigione. Ha perso *Mountie*.

GLI ASSENTI

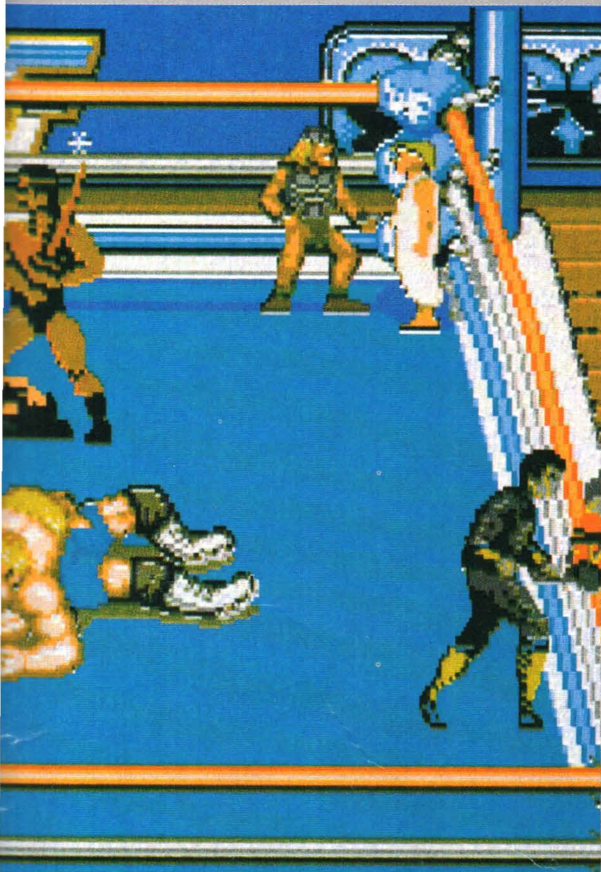
Ma cosa dire degli altri giocatori non presenti in Wrestlemania? Alcuni dei più interessanti avrebbero dovuto starci ma non troviamo *Undertaker* (Cattivo) nel cui repertorio troviamo il Tombstone (dove l'avversario viene sbattuto al tappeto e fatto atterrare di testa) e cacciare il perdente in sacchetti. La sua musica di accompagnamento è la marcia funebre.
Anche *IRS* (Cattivo) - *Irvin R Shyster* - sarebbe stato una buona scelta. Sostiene che nel WWF sono tutti evasori delle tasse e lui è lì per fare in modo che tutti paghino, chi perde contro di lui riceve una bella richiesta



di pagamento.
Greg 'The Hammer' Valentine non brandisce il martello - ma lancia il suo urlo "È ora di impugnare il martello!". Il grandissimo *Andre The Giant* si è ormai ritirato.
Ma l'uomo più diabolico del WWF deve essere *Jake 'The Snake' Roberts* (Cattivo). La caratteristica di Jake è di portarsi appresso in una sacca un serpente che sventola in faccia all'avversario perdente. Generalmente aveva un serpente di nome Damien, ma è stato fatto fuori da un grasso lottatore di nome *Earthquake* (Cattivo) e non esiste più. Si dice che *Jake* sia in realtà in continua lotta con *l'Undertaker*. *Earthquake* ha fondato un duo con *Tornado* (ex *Tugboat*) ed ora vengono chiamati i *Natural Disasters*.
E poi ce ne sono moltissimi altri.

I COMMENTATORI

La maggior parte di loro è stata lottatore, come *Gorilla Monsoon*, *Rowdy Roddy Piper* (ha avuto il ruolo principale in un film di John Carpenter) e quello che lavora in part time,



Macho Man. Bobby 'The Brian' Heenan menava generalmente *The Perfect* e *The Barbarian* prima di cominciare a fare il commentatore. Ora Bob è ritornato con *Rick Flare - Nature Boy-* che è stato recentemente promosso dal WCW e, dopo tre mesi di lavoro molto intenso sul suo corpo, promette di essere il vero campione mondiale. Ricky ha denti scintillanti, indossa una mantellina e ha un'acconciatura bionda. La WWF organizza numerosi spettacoli importanti, come *Wrestlemania* (il torneo più importante), *Summerslam* (che è praticamente identico a Wrestlemania), *Survivor Series* (le squadre di Buoni si battono contro quelle dei Cattivi), *Royal Rumble* (una lotta individuale che termina sempre con tutti i lottatori sul ring) e *UK Rampage* (vengono qui e fanno tutto loro). Ci sono in ballo quattro titoli principali. Il più importante è il *World Championship* (che *Hulk* ha appena riconquistato ad *Undertaker* dopo che era stato suo per molti anni). Poi c'è l'*Intercontinental Championship* (che *Mr Perfect* ha perso contro *Bret 'The Hitman' Heart*), *The Million Dollar Belt* e *The Tag Team Championship*, generalmente conquistato dalla *Legion of Doom*.

Il problema è questo, con la licenza della WWF c'è una così grande varietà di personaggi ricchi di colori che nella realtà ci sono tantissimi incontri possibili.

Come avrai a questo punto capito dal titolo *WWF Wrestlemania* della Ocean è solo una delle molte possibili variazioni sul tema del wrestling. In realtà la cosa più bella della confezione è la videocassetta che trovi vagante nella scatola. Dura solo 15 minuti e consiste in una brevissima illustrazione del passato della WWF e ti fornisce così alcune indicazioni sul livello di tensione generato dal gioco e vorrebbe essere una giusta grande introduzione a tutto il pack!

C'è un tentativo di discorso introduttivo all'incontro, molti cambiamenti di disco, ma veramente poco da fare. Ma per quanto mi sia sforzato, non sono riuscito ad ottenere neanche un filo di divertimento con i limitati movimenti del joystick su una scelta inflessibile. Un incontro tipico consiste nel noiosissimo e frustrante tentativo di trovare la posizione giusta per riuscire a sbattere il tuo avversario al tappeto.

I lottatori incombono enormi nello schermo, è vero, ma i loro movimenti sono scarsi e sembra che galleggino nel ring mormorando 'Uh' e 'Ooh'. La folla - nelle poche occasioni in cui fa sentire la sua presenza - assomiglia un po' ad un jet. (Forse solo il rumore del giocatore sbattuto al tappeto rende un po' l'idea).

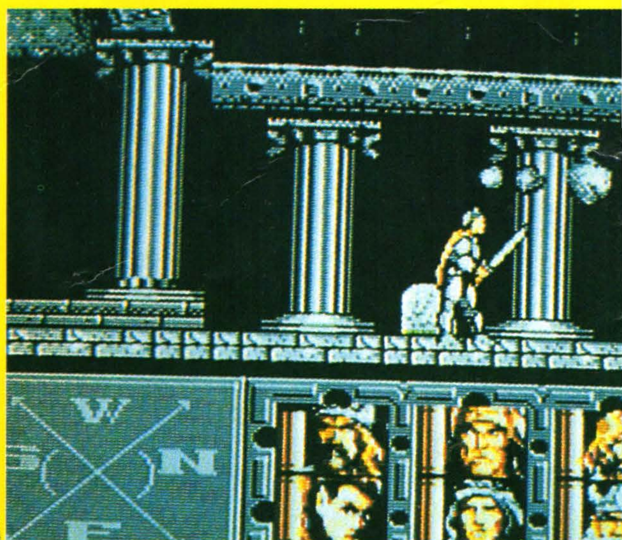
Il fatto che fallisca come pura simulazione del wrestling (cosa che fa indubbiamente) non è poi un problema grave, il peggio è che sbaglia completamente tutto il concetto di fondo della WWF. Volendo creare un gioco violento ricco e forte non ci si potrebbe aspettare fonte di materia prima più valida, ma *WWF Wreslemania* non riesce a raggiungere nessun livello giudicabile. Semplicemente, non è divertente e questo è tutto su questo gioco.

La sorpresa più grande è che in *WWF Wreslemania* manca completamente lo splendore degli incontri (quando per esempio inizia o finisce uno scontro, non c'è il minimo di festeggiamenti).

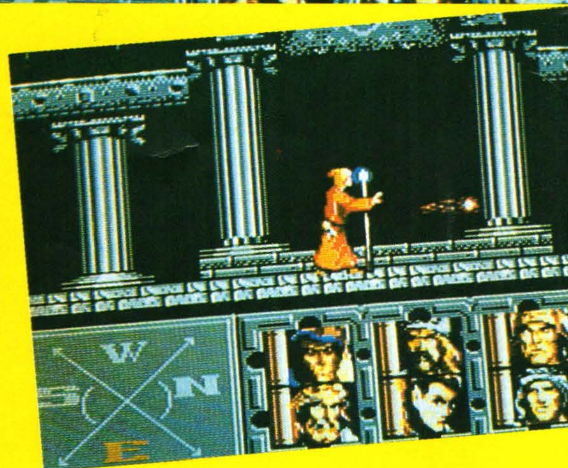
Dovrebbe esserci un po' più di velocità, più intrighi, più... Insomma un po' di tutto quello che ti spinge a guardarti la WWF. ●

HEROES OF THE LANCE









Combattete la regina delle tenebre. È questo il compito che vi attende in Heroes of Lance, il bel gioco che vi porta tre secoli dopo il momento in cui la regina delle tenebre ha disperso con il suo terribile soffio le rovine del regno di Krynn, un tempo molto potente.
Questo l'inizio della storia di **Heroes of the Lance** in cui elfi, regine cattive e eroi si danno mirabilmente da fare per tenere viva l'attenzione del giocatore. E vi riescono in un'avventura in puro stile **Dungeons & Dragons**. Ma ritorniamo alla storia. Una pattuglia di indomiti coraggiosi decide di combattere la regina del male e penetra nel santuario dedicato agli Dei dimenticati, la città di Xak.
Per combattere la regina bisogna infatti risvegliare questi Dei e ritrovare i dischi di Mishakal. E per farlo bisogna combattere i Draconiani, una razza malefica di guerrieri dai cattivi poteri magici.
I valorosi sono otto ed è possibile selezionare ognuno dei componenti della pattuglia in quanto ogni componente ha attitudini particolari che lo fanno adatto, ad esempio, a combattere i Draconiani (mostri nati da uova di drago grazie a un'operazione di magia nera) o a risolvere un arcano indovinello.
In questa avventura molto "giocabile" i draghi e i mostri non mancano proprio anche se finalmente troviamo un'avventura che ha una discreta grafica e soprattutto non stufa dopo qualche ora di gioco perché non si riesce proprio ad andare avanti, come invece succede con le ultime versioni di questo fantastico filone di videogames. ●







VENDO COMPRO CERCO TROVO

LA DIREZIONE NON È RESPONSABILE DEL CONTENUTO DEGLI ANNUNCI PUBBLICATI COME SERVIZIO GRATUITO

In questa rubrica Special Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori di altre marche. Indirizzate a Società SIPE srl, - Vendo, compro, cerco, trovo - via Ausonio, 26 - 20123 Milano

• VENDO giochi per C64 su disco al prezzo imbattibile di L. 2000 cadauno. Telefona o scrivi oggi stesso per ricevere gratis il catalogo delle ultime novità. Ecco un piccolo estratto della lista generale: Armalyte, Creatures, Last Battle, Last Ninja 3, Lotus Esprit Turbo Challenge, Kick off 2, Midnight Resistance, Robocop 2, Terminator 2, Turrican 1 e 2, Turtles 2, The Cycles, 3D Tennis, Stunt Car Racer, Myth. Paolo Bergamaschi - Via Gramsci, 24 - 58014 Manciano (Gr) - Tel. 0564/629803 - Età 18

• CERCO programma per trasformare il CBM 64 in Spectrum 48K (telefonare ore pasti). Marco Boschetti - Via Giotto, 80 - 45030 Borsea (Ro) - Tel. 0425/474810 - Età 16

• VENDO giochi originali per CBM 64 a prezzo da concordare: Road-Land, Golden Axe, Turrican, Creatures, Spider Man, Strider II, Cabal, Bubble Bobble, Dragon Ninja, Rolling Ronny, Manchester United Europe, Total Recall, E-Swat, Flimbo's Quest, Wonder Boy, R-Type, Turtles, Batman, Ritorno al futuro II e III, e tanti altri... Li vendo anche tutti a L. 150.000 in blocco. Vendo anche Olivetti Prodest a L. 130.000. Massima serietà. Mencarelli Alessandro - Via Engels, 11 - 06068 Tavernelle (Pg) - Tel. 075/832768 - Età 13

• VENDO giochi su cassetta originale per Spectrum 48K a L. 2.500 cadauno. Prego telefonare dalle ore 15.00 alle ore 17.00, chiedendo di Olivio, oppure scrivere al mio indirizzo. Olivio Chiatti - Via Savilla, 2 - 32040 Vodo di Cadore - Tel. 0435/489421 - Età 17

• COMPRO Dragon's Lair I e II, After Burner, Golden Axe, Wonder Boy, Ghost Goblin I, California Games, GP, Double Dragon I e II, Olimpiadl, Asterix, The Last Ninja I, II e III, Turrican I e II, Ya Kung Fu. Fellet Marco - Via Glorenza, 62/6 - 39100 Bolzano - Tel. 0471/915131 - Età 10

• VENDO Mearsoft System. Ora come ora fidati solo di chi da anni è presente sul mercato, per una giusta scelta. Mearsoft ti offre sempre il meglio. Videogames, Utility per C64 su disco/nastro di altissima qualità. Un esempio? Catalypse, Superspace Invaders, Space Gun, tutti i tipi di calcio, simulazioni sportive, di combattimento, di volo ecc. Si effettuano spedizioni in tutta Italia. Scrivere o telefonare a: Mearsoft System c/o Mendolicchio Armando - C.P. 174 - 71100 Foggia - Tel. 0881/32683 giorni feriali - Tel. 0776/270130 giorni festivi - Età 33

• VENDO giochi per il C64 su disco/cassetta a Lire 1000. Tra i tanti: Golden Axe, Hudson Hawk, Final Blow, Battle Command, Alien STorm, Smash TV, Double Dragon III, Power drift, Terminator II, Raimbown Island, Black Tiger, Flimbo's Quest, Creatures, Turrican I e II, Rod Cand, Dylan Dog, ecc. Martino Salvatore - Via Pierluigi Nervi - 91029 Santa Ninfa (Tp) - Telefono 0924/61913 - Età 17

• VENDO. La Silicio Videogames vende per C64 ottimi giochi sia nuovi che vecchi. Per lista o per informazioni mettere 2000 in francobolli. Francesco Medri - P.zza G. Verdi, 20 - 20030 Seveso (Mi) - Età 20

• VENDO Golden Axe, Indiana Jones, Ritorno al futuro 3, Asterix, Mario Bros 4, Double Dragon, California Games, Atto di forza, Ken, Turtles, L'uomo ragno, Hero Quest 2, Lupo Alberto, Terminator 2, Barbarian 2, Nanco Police, Supercars, Batman, Un Ninja a New York 1 e 2, Hostager, Super Monaco GP, Robocop, Double Dragon 2. Amatiello Mario - Via Limaetti - 83017 - Rotondi - Tel. 0824/843147 - Età 14

• VENDO Spectrum 128K ZX +2, con registratore incorporato, con joystick, alimentatore + cavo TV, + 50 giochi. Tutto a L. 150.000. Lo scambierei anche con un C64 in condizioni buone. Pentrelli Vito - Via Piave, 49 - 70026 Modugno (Ba) - Tel. 080/567173 - Età 14

• COMPRO giochi per Spectrum in cassetta come: Wrestlingmania, TErminator 2, Ritorno al futuro 3, Popey 2, Super Cars, Pang, Hero Quest 2, Super Wonder Boy, Golden Axe, Super Mario Bros 3, Indiana Jones, Lupo Alberto, Porno Puzzle, Porno Game, World Championship Soccer, Italia 90, Out Run, Robocop 1 e 2, Super Monaco GP, Last Ninja 1, 2 e 3, Ken il guerriero, Turtles, Zombi 1 e 2, Pacmania, Double Dragon 2, Mexico 86, Shinoby, Coppa del Mondo, First Samurai. Per saperne di più chiamatemi! Roberto Pasqualino - Via Felice, 26 - 93011 Butera - Tel. 0934/346635 - Età 15

• COMPRO a Lire 3000 (a cassetta) i seguenti giochi: Street Fighter II, Double Dragon I, Eswat, (minimo un pezzo), telefonare dopo le 20.40, vi aspetto! Mandolfo Diego - Via Santa, 3 - 97015 Modica (Rg) - Tel. 0932/943239 - Età 11

• COMPRO cassette per CBM 64: Golden Axe, Super Mario Bross, Lupo Alberto, Final Fight, Tom e Jerry, Porno Puzzle, Sexy Cartoons, Batman, Tennis Tour, Pallanuoto, Giochi senza frontiere, Casinò, da Lire 1.000 a 2.500 cadauno. Ballarin Roberta - B.S.M. Maddalena - 34072 Gradisca D'Is (Go) - Tel. 0481/960673 - Età 15

• VENDO su disco: Alien Storm, Simpson, Blues Brothers, Turtles II, Elvira II, Hudson Hawk, Pit-Fighter, Dylan Dog, Double Dragon III, Dark Man, Another World, Last Battle, Terminator II, Rubicon, Rod-Land, Out Run Europa, Final Fight, Rolling Ronny, Super Monaco GP, Ritorno al futuro III, Over the Net, Battle Command, Smash TV, Big Game Fishing, 1000 Miglia, Cisco Heat, WWF Wrestlingmania, ... Ed Utility, Saracen Paint, DKN, 3D Costruction Kit, Sim Spectrum 48K. Ciascuno a Lire 3.500 ÷ spese di spedizione. Telefonatemi tutti i giorni dalle 16.00 alle 18/19.00. Paolo Vedovato - Via S. Pio X, 4 - 35010 Trebaseleghe - Tel. 049/9386785 - Età 16

• CERCO disperatamente il programma che trasforma il CBM 64 in Spectrum 48K. Chiamatemi. Alberto Raggi - Via S. Bagattoni, 8 - 48020 - San Pietro in Vincoli (Rv) - Tel. 0544/551132 - Età 13

• COMPRO ad un max di L. 2.000, oppure scambio, giochi per C64: alcuni esempi sulla pallavolo, Tennis, Olimpiadi, ecc. Scrivetemi o telefonatemi dopo le ore 14.30. Richiedete una lista, offerta sempre valida. Ippolito Giovanni - Via Pesco Pagano, 43 - 32019 - Sciacca (Ag) - Tel. 0925/992559 - Età 13

• COMPRO i seguenti giochi tutti in cassetta: Shinobi in cassetta originale, Cabal, Rambo I, II e III, Mario Bross, Pang, Porno Video, Dylan Dog, Composition, Paper Boy, The Punisher, Merceivari, Raimbow Island, Pacland, Colorado. Io ho deciso di comprarli e se voi mi potrete aiutare li pagherò L. 3.000 l'uno. Grazie tanto. Pratolino Marco - Via Ettore D'Amore, 47 - 74100 Taranto - Tel. 334940 - Età 14

• VENDO la cassetta ZX per Spectrum + 128/72/+3, io faccio l'offerta L. 20.000 in tutto, compreso spesa postale. La cassetta: Michael Jackson Moonwalker, Schwarzenegger Total Recall. Jimmi Del Fante - G.B. Tognoni, 44 - 23022 Chiavenna - Tel. 0343/34634 - Età 20

• SCAMBIO giochi e programmi per il Commodore 64, alcuni titoli: Grand Prix Circuit, Vendetta, Golden Axe, Shinobi, Creatures, Robocop II, Testdriver, Turrican I e II, Shadow the Beast, E Swat, Ghostbuster I e II, New Zeland Story, Last Ninja I, II e III. Inoltre cerco amici per scambio di riviste (Spec. Progr., Spec. Playgames, ecc.). Merlin Mario - Via Quinzano, 45 - 21010 Besnate (Va) - Tel. 0331/274346

• CERCO per computer ZX Spectrum 48K Shinobi, Turtles, Robocop, Karate Kid, Double Dragon 1, 2 e 3. Telefonare dalle 15.00 alle 17.00 max serietà. Prezzi ragionevoli. Alberto Romano - Via Chiaravallese, 115 - Osimo (An) - Tel. 7107449 - Età 9

• VENDO. Se per voi chiedete il meglio e non lo avete ancora trovato, Ramsoft è ciò che fa per voi. Solo noi con ben 5 anni di esperienza e di successi alle spalle possiamo garantirvi la massima qualità e serietà. Solo con noi potrete avere ogni mese le ultime news direttamente dall'Inghilterra insieme a computer, periferiche ecc. Contattateci per avere il meglio per Spectrum 48/128K su cassetta o disco (disciple o TD) ricorda: Ramsoft Amica per tradizione. Marco Gasparri - Via Leoncavallo, 31 - 58100 Grosseto - Telefono 0564/412298

● VENDO tutte le ultime novità per C64 su disco e per Amiga 500, ai nuovi, nuovissimi prezzi più vantaggiosi. Telefonatemi senza impegno; alcuni titoli per C64: Budokan, Lords of Doom, Aracnophobia, Alien Storm, Turtles II, Blues Brothers, The Secret of Silver Blade, Civil War III, TV Sport Football e le novità del mese di giugno. Barbieri Luca - Via Gramsci, 48 - 30035 Mirano (Ve) - Tel. 041/432527 - Età 16

● VENDO per il CBM 64 i seguenti giochi: Tilt, Shinobi, Enduro Force, Tom e Jerry, Afterburner, Last Ninja II, Commando, Superman 1, 2 e 3, Camel Trophy, Postino, Pro Tennis, Il grande Golf, Ghostbusters, Mountain' Bike, Cyclist, ecc. Tutti questi sia su nastro che disco, a L. 1.600. Telefonatemi e vi manderò la lista. Telefonare ore pasti. Paolo Massa - Via Torino, 72 - 10077 Ceretta S. Maurizio - Tel. 011/9277642 - Età 13

● VENDO. Avete un C64? Bene, questa è l'occasione che cercate. Tra giochi e programmi posseggo più di 5.000 titoli con numerose novità (Creatures 2, Robocop 3, ecc.) con arrivi settimanali. Il prezzo è la cosa più interessante: L. 3.500 disco con sconti per acquisto in blocco. Inoltre possediamo accessori per C64 e Amiga. Cosa aspettate? Scrivete o telefonate (ore pasti). Massima serietà.Luigi Chirdo - Via Sardegna, 37 - 94019 Valguarnera (En) - Tel. 0935/956514 - Età 15

● VENDO. Se possiedi un Commodore 64 quello che ti occorre è dell'ottimo software. Per esempio titoli come Dylan Dog, Elvira, Porno Game, Super Mario Bross, Ritorno al futuro 3, Terminator 2, Tarzan, Lupo Alberto, The Turtles 1 e 2, Zorro, Superman, Babbo Natale 2, Indiana Jones 3, Double Dragon 2, Super Wonder Boy, Ace 2088, Dragon's Lair 1 e 2, Miami Vice, Top Gun, Ghostbusters, American's Cup, ecc. Per lista inviare L. 5.000 in francobolli a: Charlie Papa - Box 12 - 62014 Corridonia (Mc) - Età 20

● VENDO giochi su cassetta per C64. I giochi sono: Batman, Wonder Boy, Ninja Turtles, Kick Off, Robocop, The Real Ghostbusters, Indiana Jones, Mario Bross, California Games, Wrestlingmania, Golden Axe, Lupo Alberto, Italy 90 Soccer, The Last Ninja, F.1 Manager e Spiderman. Tutti da L. 2.000 a L. 3.000. Moretti Walter - Via Della Stazione, 17 - 05015 Fabro (Tr) - Tel. 0763/831088 - Età 11

● VENDO Atari 2600 con joystick + 9 cassette Kung Fu Master, Tennis, Real Tennis, Real Soccer, Boxing, Real Boxing, Enduro, River Raid, Skiing. tutto a L. 180.000. Davide Tibaneti - Via Marconi, 163 - 20099 Sesto S. Giovanni (Milano) - Telefono 02/2409287 - Età 14

● COMPRO programma per trasformare Spectrum 48/128 K in CBM 64. Inoltre, compro interfaccia Kempston, e qualsiasi gioco riguardi Auto-Moto e calcio. Idonea Gaetano - Via S. Citelli 4/C - Catania - Tel. 095/356609 - Età 10

● VENDO giochi per CBM 64 su disco e su cassetta, un piccolo esempio: Turrican 1 e 2, Creatures 1 e 2, Turbo Out Run, Out Run Europa, Elvira (Adventure), Elvira (The Arcade Game), Lords of Doom, Armalyte, Catalypse, Navy Seals, Championship of Europe, Supremagy a Lire 3.000 il gioco più eventuali omaggi. Arrivi mensili; per ogni ordine lista giochi in omaggio, telefonare ore pasti. Annuncio sempre valido. Posti Emanuele - Via Pergolesi, 37 - 06132 S. Sisto (Pg) - Tel. 075/5287052 - Età 16.

● VENDO Commodore 64 con registratore e monitor Philips. Età 14 - 15 mesi. Prezzo L. 500.000. Inoltre vendo pistola e occhiali 3D (per Commodore 64). Prezzo L. 20.000. Ancora vendo cassette originali e non con prezzo che varia dalle 3.000 alle 5.000. Alcuni esempi: Shinobi, Cabal, Hockey su ghiaccio, DNA Warriors, Smash TV, Predator 2, ecc. Francesco Scialpi - Via Paride, 41 - 75025 Policoro (Mt) - Tel. 0835/910341 - Età 13

● VENDO Commodore 64 + registratore + pubblicatore + pianola + video + 100 giochi per L. 750.000. Vendo giochi per Commodore 64 e vendo giochi Spectrum 48K come Aliens e Game One, a buon prezzo. Cerco il computer P.C.1010 Commodore a basso prezzo. Annuncio sempre valido. Emanuele Vanzan - Via Pineta, 8 - 28040 Varallo Pombia (No) - Tel. 0321/956547 - Età 14

● VENDO CBM 64 con 2 joystick, con un datacassette Unit, presa per duplicare, più 2000 giochi originali, tra cui: Turrican 1 e 2, Turtles, The Coin-OP, Armalyte, R - Type, Golden Axe, Flimbos Quest, Vendetta e 2000 giochi registrati tra cui: The Untouchables, F1 G.P. Circuits, Last Ninja 1, 2 e 3, Terminator 2, ecc... Il tutto alla ragionevole cifra di L. 400.000. Per informazioni rivolgersi dalle 9.30 alle 13.00 esclusi domenica e lunedì. Andrea Orfano - Via C. Battisti, 308 - 74100 Taranto - Tel. 791849 - Età 15

● ATTENZIONE, attenzione!!! La MM Soft Italia vende a prezzi stracciati (L. 3.000) fantasmagorici giochi e utilissime utility per il vostro stupendo Commodore 64/128. Richiedere liste. Inoltre abbiamo fondato una rivista di recensione di software per C64 e C128. Si possono inserire mes-

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di SPECIAL PROGRAM presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 20123 Milano

VENDO COMPRO
(cancellare i settori che non interessano)
CERCO TROVO

SPECIAL PROGRAM N. 91

SCRIVERE IN STAMPATELLO

NOME________ INDIRIZZO________

CAP______ CITTA'________ TEL.________ ETA'______

saggi pubblicitari al modico prezzo di L. 2.000 cad. Abbonamento annuale L. 60.000, biennale 110.000. Scrivete e telefonate in molti e rapidamente! Ai primi 3 che telefoneranno o scriveranno verranno regalati, in caso di ordine, 2 giochi!!! ...e una copia dimostrativa della nuova rivista. Spedizioni in contrassegno per i giochi. Pagamento anticipato per la rivista. Moro Matteo - Via Properzia, 41 - 33013 Gemona del Friuli (Ud) - Tel. 0432/980107

• VENDO giochi per C64 cassetta come Indiana Jones, Spiderman, Popeye, Tom e Jerry, The Last Ninja, Ferrari F40, Kung Fu, Gran Prix 2, Turtles, Ghostbusters, F1 Manager, a L. 2.000 cadauno (minimo scelta 5 giochi). Al primo che scriverà o telefonerà manderò un favoloso games! Annuncio sempre valido. Cerco disperatamente F1 3D, Dominator e qualsiasi gioco che simuli il volo di un aereo: tutto per Commodore 64 cassetta a L. 2.500 cadauno. Paolo Tiberi - Via Salci, 5 - 05016 Fabro (Tr) - Tel. 0763/ 831092 - Età 10

• CERCO i seguenti giochi per C64: Super Mario Bross, Lupo Alberto, Golden Axe, Popeye 1, Hero Quest, Ninja Turtles 2, Populous, Shadow of the Beast, Conquest of the Long Bow, Terminator 1 e 2, Supercars. Se avete qualcuno di questi giochi scrivetemi, telefonatemi. Luca Naso - Via Padre B. Papale, 4 - 95041 Caltagirone - Tel. 0933/ 31494 - Età 11

• COMPRO programmi per C64, giochi ed utility su cass. max L. 2.000 cad. Mandatemi una lista soprattutto degli utility, assicuro acquisto e risposta. Roberto Bartali - Via Gabrielli, 5 - 53100 Siena - Tel. 0577/54185 - Età 20

• VENDO - RETEEE! P.P. Hammer, Catalypse, Double Dragon 3, Pit Fighter, WWF Wrestlingmania, Dylan Dog, Out Run Europa ed altro ancora VENDO per C64 su disco al prezzo di L. 2.000 per gioco, richiedere catalogo gratis telefonando allo 0564-629803 oppure scrivendo a: Bergamaschi Paolo - Via Gramsci, 24 - 58014 Manciano (GR) - Grazie per l'attenzione.

• VENDO per CBM 64 su disco, stupendi giochi come Sup Mamo Bross Italy 90, Ghost'n Goblins Robocop, Double Dragon, Golden Axe, Reteee, Speedball e molti altri a L. 1000/2000 l'uno - Vendo anche programmi come Easy Script, Logo, Emulatore ZX Spectrum, copiatore ed altri lista gratuita, annuncio sempre valido. Ivan Colaluca - Via Europa, 27 - Rozzano (MI) - Tel. 02/8253009 - Anni 16

• CERCO giochi su nastro per CBM 64 come: Turbo Out Run, Out Ron Europa, Wonder Boy 2-3-4-5, Super Wonder Boy, Super Mario Bross 1-2, Mario Bross 2, Golden Axe, New Zeland Story, Raimbow Island, Kick off 1-2, Robocop 1-2-3, Myth Super Mario Bross e Roger Rabit! Telefonare dalle 11.30 alle 13,45 - Vincenzo - Via Maresciallo Giudice, 22 - 97011 Acate - Tel. 0932-990296 - Età 14

• CERCO e COMPRO disperatamente i seguenti giochi: Shinobi 2, Street Fighter, Bubble Bobble, Double Dragon, Wonder Boy 1-2 ad un prezzo ragionevole di L.15.000 - Il tutto spedire a: Edoardo Bortolatto - Via Gallese, 23 - 30037 Scorzé (VE) - Tel. 041-446361 - Età 13

• VENDO tutte le ultime novità per C64 su disco e per Amiga 500, ai nuovi, nuovissimi prezzi più vantaggiosi. Telefonatemi senza impegno; alcuni titoli per C64: Budokan, Lords of Doom, Aracnophobia, Alien Storm, Turtles II, Blues Brothers, The Secret of Silver Blade, Civil War III, TV Sport Football e le novità del mese di giugno. Barbieri Luca - Via Gramsci, 48 - 30035 Mirano (Ve) - Tel. 041/432527 - Età 16

• VENDO per il CBM 64 i seguenti giochi: Tilt, Shinobi, Enduro Force, Tom e Jerry, Afterburner, Last Ninja II, Commando, Superman 1, 2 e 3, Camel Trophy, Postino, Pro Tennis, Il grande Golf, Ghostbusters, Mountain' Bike, Cyclist, ecc. Tutti questi sia su nastro che disco, a L. 1.600. Telefonatemi e vi manderò la lista. Telefonare ore pasti. Paolo Massa - Via Torino, 72 - 10077 Ceretta S. Maurizio - Tel. 011/9277642 - Età 13

• VENDO. Avete un C64? Bene, questa è l'occasione che cercate. Tra giochi e programmi posseggo più di 5.000 titoli con numerose novità (Creatures 2, Robocop 3, ecc.) con arrivi settimanali. Il prezzo è la cosa più interessante: L. 3.500 disco con sconti per acquisto in blocco. Inoltre possediamo accessori per C64 e Amiga. Cosa aspettate? Scrivete o telefonate (ore pasti). Massima serietà.Luigi Chirdo - Via Sardegna, 37 - 94019 Valguarnera (En) - Tel. 0935/956514 - Età 15

• VENDO. Se possiedi un Commodore 64 quello che ti occorre è dell'ottimo software. Per esempio titoli come Dylan Dog, Elvira, Porno Game, Super Mario Bross, Ritorno al futuro 3, Terminator 2, Tarzan, Lupo Alberto, The Turtles 1 e 2, Zorro, Superman, Babbo Natale 2, Indiana Jones 3, Double Dragon 2, Super Wonder Boy, Ace 2088, Dragon's Lair 1 e 2, Miami Vice, Top Gun, Ghostbusters, American's Cup, ecc. Per lista inviare L. 5.000 in francobolli a: Charlie Papa - Box 12 - 62014 Corridonia (Mc) - Età 20

• VENDO giochi su cassetta per C64. I giochi sono: Batman, Wonder Boy, Ninja Turtles, Kick Off, Robocop, The Real Ghostbusters, Indiana Jones, Mario Bross, California Games, Wrestlingmania, Golden Axe, Lupo Alberto, Italy 90 Soccer, The Last Ninja, F.1 Manager e Spiderman. Tutti da L. 2.000 a L. 3.000. Moretti Walter - Via Della Stazione, 17 - 05015 Fabro (Tr) - Tel. 0763/831088 - Età 11

• VENDO Atari 2600 con joystick + 9 cassette Kung Fu Master, Tennis, Real Tennis, Real Soccer, Boxing, Real Boxing, Enduro, River Raid, Skiing. tutto a L. 180.000. Davide Tibaneti - Via Marconi, 163 - 20099 Sesto S. Giovanni (Milano) - Telefono 02/2409287 - Età 14

• COMPRO programma per trasformare Spectrum 48/128 K in CBM 64. Inoltre, compro interfaccia Kempston, e qualsiasi gioco riguardi Auto-Moto e calcio. Idonea Gaetano - Via S. Citelli 4/C - Catania - Tel. 095/356609 - Età 10

• VENDO giochi per CBM 64 su disco e su cassetta, un piccolo esempio: Turrican 1 e 2, Creatures 1 e 2, Turbo Out Run, Out Run Europa, Elvira (Adventure), Elvira (The Arcade Game), Lords of Doom, Armalyte, Catalypse, Navy Seals, Championship of Europe, Supremagy a Lire 3.000 il gioco più eventuali omaggi. Arrivi mensili; per ogni ordine lista giochi in omaggio, telefonare ore pasti. Annuncio sempre valido. Posti Emanuele - Via Pergolesi, 37 - 06132 S. Sisto (Pg) - Tel. 075/5287052 - Età 16.

Tagliando da compilare e spedire in busta
di SPECIAL PROGRAM
presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 201

VENDO | COMPRO
(cancellare i settori che non interessano)
CERCO | TROVO

SPECIAL PR
SCRIVERE IN

NOME______________________ INDIRIZZO__________

CAP__________ CITTA'______________________ TEL.______

RITAGLIA LUNGO IL BORDO SEGNATO IN NERO E PIEGA SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA CASSETTA SCRIVENDO IL TUO NOME